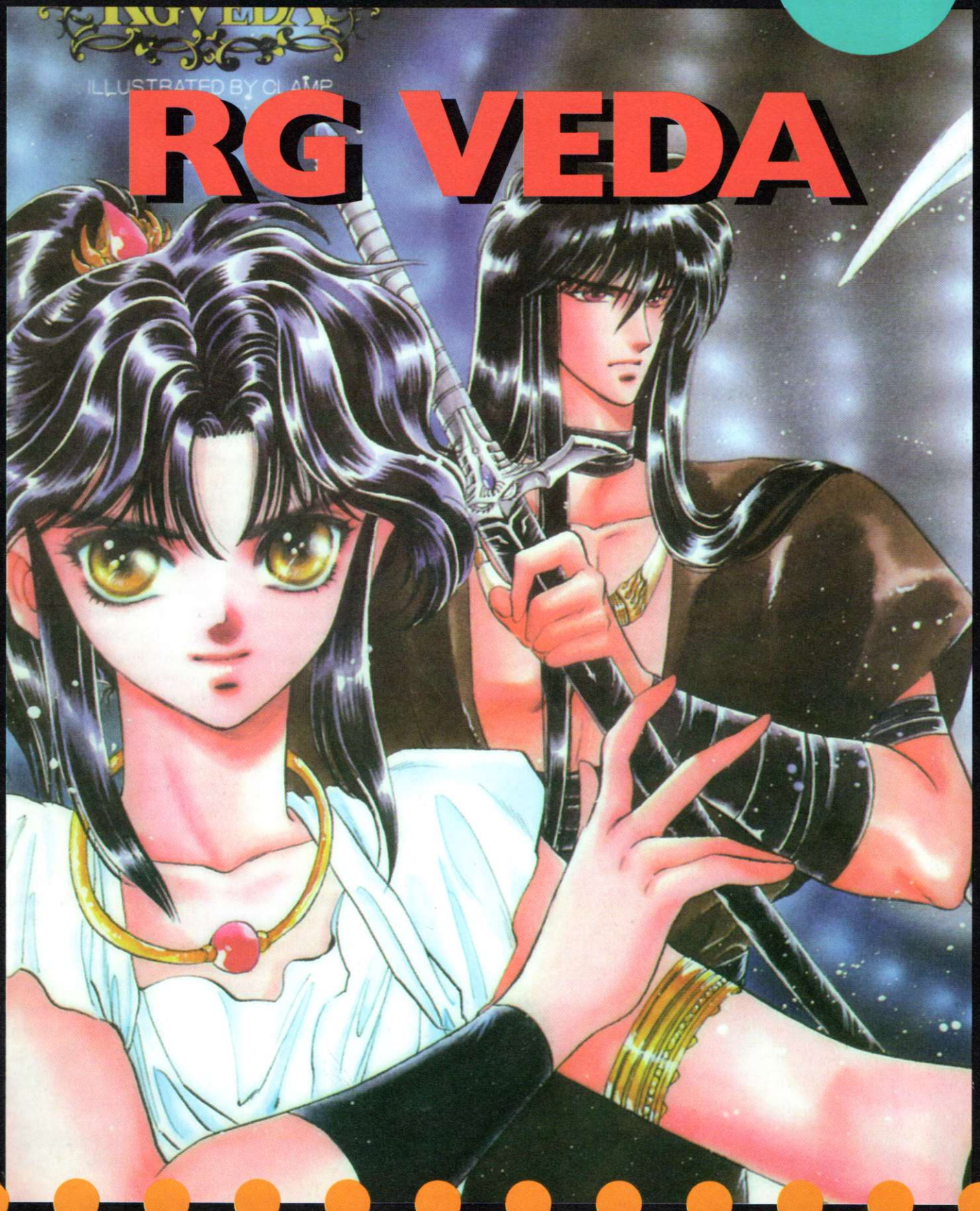
MANGA manía

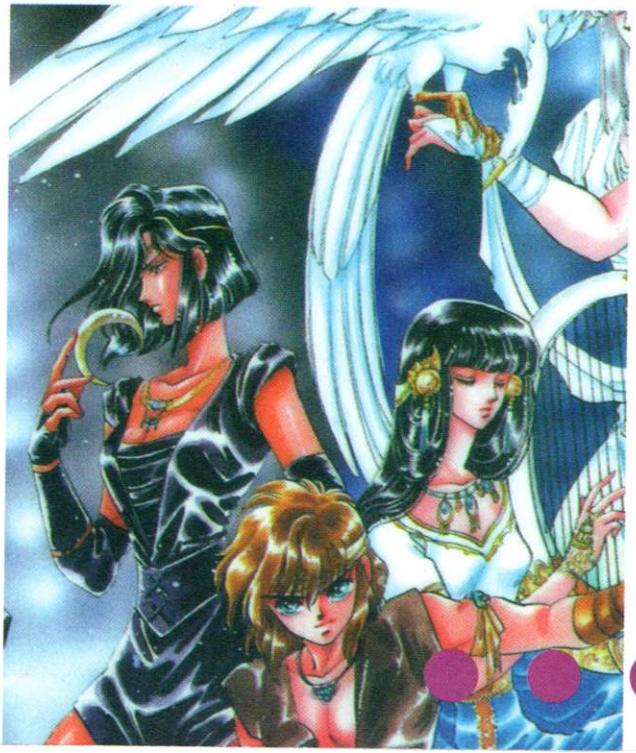
11



RG Veda

Existen algunos productos de manga y animé que no consiguen captar la total atención o interés de los aficionados. Éste no es el caso de los artículos de la factoría Clamp, cuyo denominador común es que ninguno de ellos pasa desapercibido. El estilo del dibujo de Clamp es tan personal y llama tanto la atención que tras el primer vistazo viene la contemplación y, más aún, la fascinación.

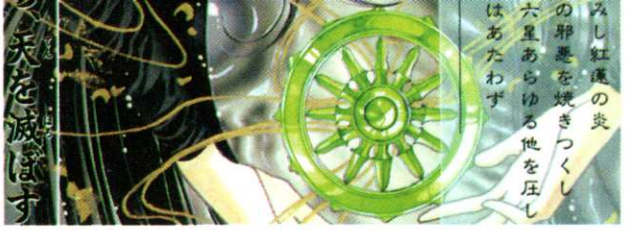
El estilo gráfico de **RG Veda** no se parece al de ninguna otra serie de animación de su estilo. Es un dibujo que lo tiene todo: espectacularidad, grandes escenarios, cabelleras al viento, trajes sobrecargados y colores estridentes que sirven para arropar la dulzura y delicadeza que se reflejan en cada uno de los personajes de forma especial. Sus melenas flotantes que se enroscan en el viento, sus cuerpos esbeltos, delgados y de una gran delicadeza y unos rostros ideales con grandes y expresivos ojos –un poco lagrimeantes y muy profundos– constituyen el sello inconfundible de Clamp. El dibujo de **RG Veda** es la simbiosis ideal entre el shojo manga más evidente y el género de las aventuras épicas.



Clamp, un grupo formado por tres autoras de mucho talento, se dedica al shojo manga pero siempre haciendo incursión en otros campos. Las historias épico-medievales de magia y brujería son habituales dentro del mundo del manga y el animé, pero muy especialmente en el shojo manga, ya que debido a su carácter romántico tienen si cabe más salida y posibilidades. En **RG Veda** asistimos a uno de sus ejemplos más patentes.

El argumento de **RG Veda** es la típica historia épica de guerreros muy al gusto japonés. La Tierra, en una época de semibarbarie en la que sus habitantes viven en torno a fortalezas y castillos, se encuentra regida por un señor justo y benevolente. Pero siempre aparece el Taishakuten, rival celoso y descontento que se opone al sistema establecido, y que tras una tremenda lucha, termina venciendo para instaurar su propio orden y su propio bien, que poco tiene que ver con la justicia. Sin embargo, un glorioso grupo de guerreros se dirige hacia el palacio del Taishakuten para derrotarle y devolver el trono a la jovencísima princesa Ashura, protegida personal del fabuloso guerrero Yasha y futura heredera del reino. La profecía cuenta que cuando la estrella de seis puntas una todos sus extremos aparecerá una fabulosa fuerza capaz de derrotar sin remisión al traidor Taishakuten, y el mundo volverá a ser lo que siempre había sido y de nuevo reinará la paz.

Los guerreros avanzan incansablemente reuniendo las puntas de la estrella a medida que siguen su camino. Pero curiosamente una de las bazas más importantes dentro de esta singular contienda es el poder y fuerza de combate de la princesa Ashura, que posee una energía interior que cada vez fluye con más intensidad y que sirve para proteger al grupo de guerreros en los momentos más decisivos. Llegados a este punto, con las presentaciones hechas y todo preparado para el inicio de la aventura, la acción se sucede en forma de pequeños episodios pero con un fondo común entre sí. En cada una de las batallas a librar los guerreros se dan cuenta de sus limitaciones, de las dificultades, de sus poderes reales y de su propia capacidad de reacción. Además, a lo largo de estos episodios los protagonistas traban amistad entre ellos y se conocen mejor, dando lugar a una convivencia salpica-



da de bromas y de juegos que, a veces, se truncan debido principalmente al carácter hermético y agresivo del protector de la princesa. Éste desconfia de uno de sus amigos personales, el astuto e independiente guerrero Kuhaku, que aparece misteriosamente en las situaciones más comprometidas dando consejos y haciendo observaciones.

Parece ser que Kuhaku está bien informado y esto le hace aparecer como un personaje sospechoso y misterioso a pesar de su carácter alegre y de su eterna sonrisa.

La nota divertida la ponen las infantiles riñas entre la princesa Ashura, muy niña todavía, y el jovencísimo guerrero Ryo, que "lleva" en su espada un enorme poder. En el ambiente "doméstico", Ryo se convierte en un adolescente que se entretiene en lanzar puyas y meterse con la pequeña princesa, a la que en realidad adora y por la cual daría su vida gustosamente. Ashura responde a sus bravatas con desparpajo y cariño, fingiendo un enfado que, en el fondo, no siente.

Estas intensas relaciones interpersonales y la asistencia del poderoso oráculo que vigila cada uno de los pasos de los protagonistas, crean una trama muy atractiva e interesante. El Taishakuten envía continuamente emisarios de muerte en contra de Ashura y su grupo con la esperanza de derrotar y dar muerte a la princesa, sin darse cuenta que eso facilita mucho la tarea de control de esos enemigos. Además, el Taishakuten recibe la ayuda de los diferentes espíritus que habitan en las distintas regiones y a los que procura convertir en sus más poderosos aliados dentro de su cruzada personal para proteger su "propio reino de paz".

También constituyen un obstáculo para la victoria de los protagonistas los desagradables recuerdos, pesares y traumas de la joven princesa, así como su enorme sentimiento de culpabilidad a causa de todas las muertes que tienen lugar a su alrededor. Todo esto se traduce en angustiosos sueños y pesadillas en las que Ashura tiene visiones del futuro y recuerdos traumáticos sobre su familia, especialmente su madre, que la convierten, en algunos momentos, en una niña excesivamente madura para su edad. Ella mantiene una confianza absoluta en el Yasha, del que no se separa en ningún momento y que sabe que daría su vida por ella si llegara la ocasión.

Con un argumento complejo y no exento de ningún elemento de interés para el espectador, **RG Veda** se ha convertido ya en un clásico de Clamp y triunfa allá donde se da a conocer. El ritmo argumental, sin embargo, es muy diverso. Oscila entre batallas de acción emocionante y la repentina calma y contemplación dando lugar a un fuerte contraste que no hace más que enriquecer la trama. Los personajes tienen una vida interior muy rica, en especial el poderoso Yasha, y no malgastan sus palabras en tonterías.

Sus ojos grandes y expresivos, sus actitudes y acciones hablan por ellos mismos. No hacen falta las palabras y muchas veces las escenas carecen de diálogo, dando lugar a una auténtica tradición manga: acción y movimiento con mucha expresividad y poco diálogo, es decir, una enorme preponderancia de la narración figurativa. Por ello **RG Veda** se ha convertido en uno de los más altos exponentes del típico manga japonés.

Todos los personajes de **RG Veda** poseen un atractivo cautivador. Sin duda el máximo exponente es el hermoso y hermético guerrero Yasha. Independiente, solitario y con un carácter magnético, posee una larga melena negra y unos rasgados ojos azules que unidos a su físico envidiable lo hacen el personaje favorito del público y el más apreciado dentro de su clan. El Taishakuten posee un tipo físico parecido: cuerpo escultural, ojos rasgados y larga y hermosa melena rubia, aunque ya se sabe que en los mangas los malvados son habitualmente seres deslumbrantes que ocultan su fealdad dentro de la podredumbre de su alma y en sus malas intenciones.

El otro "guapísimo" del grupo es el misterioso Kuhaku. Su aspecto difiere del de Yasha, pero también posee esa belleza que hace tan atractivos a los personajes de esta historia: cabello azulado, ojos penetrantes y esa esbeltez exagerada pero nunca estrafalaria a pesar de su imposibilidad real. Tanto la princesa Ashura, como el joven Ryo y los otros guerreros del clan poseen una gran belleza y atractivo, pero no destacan tanto como los anteriores. A pesar de esto, todos los personajes de la historia poseen la belleza y el donaire necesarios para atraer la atención del público. Todo ello gracias al virtuosismo gráfico de Clamp, que lo convierten en uno de los estudios más afamados como diseñadores de personajes.

próxima entrega: LENSMAN

La fantasía

Los orígenes de la fantasía heroica los encontramos en el género de la espada y brujería –el tan consabido *sword & sorcery*– y, durante las primeras décadas del siglo XX, en los relatos de los míticos J. R. R. Tolkien (consideraro como el creador de la fantasía heroica), Robert E. Howard y Fritz Leiber, entre otros, que con sus fabulosas historias cargadas de frescura y fuerza hicieron realidad la época dorada de este género. Tras un período de ausencia, a finales de los años sesenta y principios de los setenta los relatos de espada y brujería resurgieron de la mano de nuevos autores: Michael Moorcock –con su legión de antihéroes–, Jack Vance, Katherine Kurtz, siendo la ciencia-ficción uno de los escollos más difíciles que tuvieron que superar.

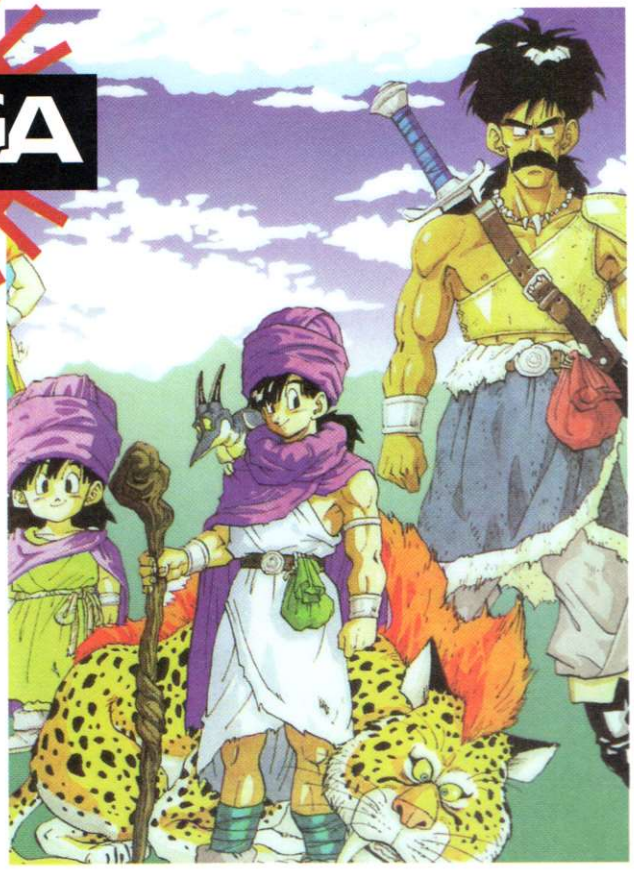
Este renacimiento se vio reflejado en el terreno del cómic. El salto a las viñetas del *Conan* de Robert E. Howard supuso todo un acontecimiento y fue considerado una obra de arte gracias al exquisito y barroco arte de Barry Windsor Smith, que se apoyaba en unos firmes y sólidos guiones de Roy Thomas. Más tarde, Smith fue sustituido por el espléndido John Buscema, que daría días de gloria a la espada y brujería en el cómic con un estilo gráfico mucho más cercano al concepto original de su autor. Más adelante aparecieron sucesivas adaptaciones: **Kull**, **Red Sonja**, **Solomon Kane**, **Elric**, **Corum**, etc. Héroes y villanos poblaron las páginas de infinidad de cómics durante dos décadas, hasta prácticamente desaparecer a principios de los años noventa. Paradójicamente, cuanto más languidecía este género en el cómic occidental más popular se hacía en el manga japonés.

El furor por los juegos de rol en Japón durante los años ochenta y la búsqueda de nuevos géneros por parte del manga para cubrir la creciente demanda de los lectores, acabaron originando un fácil desembarco del género heroico en el país del sol naciente. Nuevamente se producía la asimilación por parte de la cultura japonesa de un concepto que sería digerido y recreado para lectores de medio mundo. Esta copia –o "mejora", que tanto les gusta decir a los japoneses– se traduce en una revolución o "perversión" del espíritu original de la fantasía heroica, a la que se le han unido elementos de los juegos de rol y una tecnología punta. Será interesante, pues, hacer un repaso por la fantasía heroica en el manga y el animé.

En primer lugar dejaremos de lado las conocidas sagas de samurais y ninjas del Japón feudal como **Kozure Okami** de Kazuo Koike y Goseki Kojima, **Shikon** de Hiroshi Hirata, **Hana no Keiji** de Ichiro Ryukei y Tetsuo Hara o las obras de Sampei Shirato –que están mucho más cerca del rigor histórico que de la fantasía pura. Sólo ahora podremos tener una visión mucho más clara de la fantasía heroica en la historieta japonesa, libres de continuas referencias a un violento pasado que se ha visto reflejado en mil y una ocasiones en el manga y el cine, y que, sin embargo, volverá a aparecer inevitablemente en algún momento concreto. Pese a unos titubeantes inicios, desde 1979 hasta finales de 1980 se emitió Entaku no kishi monogatari moero Arthur (**La Historia de los Caballeros de la Tabla Redonda: ¡Adelante, Arturo!**), dos series de televisión que ofrecían una particular visión de los nobles hechos del Rey Arturo y sus caballeros, con una historia que llegaba a unos niveles épicos de gran magnitud, detalle que se repetiría en multitud de futuras ocasiones en el animé. La veda estaba abierta pero la respuesta multitudinaria se haría esperar; hasta entonces fueron surgiendo fugaces intentos como **Primerose** (1983), con argumento del mismísimo Osamu Tezuka; **Greed** (1985), la eterna lucha entre el bien y el mal en el lejano planeta Greed; **Genmuseki Leda** (1985), una curiosa historia donde una joven estudiante es transportada a un mundo desconocido en el que se verá inmersa en multitud de aventuras; **Mujigen hunter Fandora** (1985), con guión de Go Nagai, se convirtió en un serio aviso de lo que sería el futuro esplendoroso de la fantasía heroica en Japón. La trama argumental se centraba en la historia de dos joyas mágicas que debían llevar la paz al universo; **Vampire Hunter D** (1985) se ambienta en un futuro en el que los vampiros y los mutantes reinan y dominan la Tierra. Sólo una figura heroica se alza para combatir a estos siniestros jerarcas: "D", el cazador de vampiros. Al tratarse de una producción a medio camino entre el terror y una sombría fantasía heroica, en cierto modo sirvió de puente para enlazar con la gran aceptación de este género que se produciría al año siguiente.

Efectivamente, en la segunda mitad de la década de los ochenta se constató una demanda popular que obligó a la industria del animé a esforzarse por realizar nuevos OVA's de más calidad. La prueba más evidente la tenemos un año des-

a Heroica



pués cuando Sunrise decide producir un film, **Arion**, que lleva la firma del prestigioso Yoshikazu Yasuhiko (autor de **Venus Wars**). La historia se centra en el hijo de Poseidón, Arion, que buscará la venganza por la muerte de su madre, víctima inocente de los enfrentamientos entre Zeus y los dioses de los mares. Esta realización se convirtió en uno de los acontecimientos de 1986 y rivalizó con el romántico OVA, **Windaria**, de clara inspiración shakesperiana. En este mismo año también se realizó **Amon saga**, donde el guerrero Amon se enfrenta a un temible emperador para salvar a su amada. En 1988 apareció **Yoroiden Sanurai Trooper**: los esquemas tradicionales épicos mezclados con armaduras tipo **Saint Seiya**, el *hi-tech* y una ambientación en el Japón actual. Pese a las buenas intenciones, la serie cayó en la mediocridad absoluta y se convirtió en un fallido intento de seguir la estela de **Saint Seiya**. Mejor suerte corrió **Shurato**, dos años después, cuando hacía su aparición en la pequeña pantalla, esta vez con continuas referencias a la mitologia hindú. **Arislan** es otra de las grandes producciones dentro de la fantasía heroica pese a un argumento poco original –la recuperación por parte de un joven príncipe del trono que le pertenece por derecho propio. En 1992 se inició una miniserie de OVA´s, Record of Lodoss War (**El Registro de la Guerra de Lodoss**), basada en un juego de rol y con una soberbia animación y una espléndida banda sonora. Nuevas series irían apareciendo con el transcurrir de los años, sin embargo, tras este repaso por algunas de las producciones de animé más importantes es el momento de trasladarse al manga, donde la fantasía heroica tendría una mayor incidencia.

Centrándonos en el manga y sin establecer un orden cronológico encontramos obras tan conocidas como **Bastard!** de Kazushi Hagiwara, que ofrece una visión de la fantasía heroica en un mundo futuro devastado por un desastre acaecido hace siglos, con la brujería a la orden del día y orcos y dragones campando a sus anchas. Por su parte, Kentaro Miura es el responsable de **Berserk**, una versión *hard* de **Bastard!** que con un acertado dibujo y un inquietante argumento se convirtió en una de las series de espada y brujería más recomendables del manga. **Kaze**, de Masaomi Kanzaki, nos transporta a una especie de Japón medieval alternativo dominado por un cruel tirano. Allí un joven estudiante del siglo XX con un admirable instinto de supervivencia y el deseo de desentrañar varios misterios intentará sobrevivir en un mundo salvaje. Más Japón feudal en **Raika** de Kamui Fujiwara, donde sólo el asesinato de una princesa separa a un siniestro personaje del poder absoluto; la aparición de un antihéroe es la única solución. Buichi Terasawa realizó **Karasutengu Kabuto**, que de nuevo nos traslada al Japón de la Edad media y ante enemigos armados con increíbles objetos tecnológicos. En **RG Veda**, del estudio Clamp, a pesar de que se observan algunas referencias a Kabuto, la calidad de este grupo artístico logró evitar caer en la copia barata y ofrecer una buena historia. **Project Aldra** de Yoiko Haruno es un divertido cruce entre el shojo manga y la fantasía heroica donde un actor de películas de espada y brujería descubre que uno de los papeles que está interpretando –el guerrero Milon– existe realmente. **Arislan**, de Chisato Nakamura y Yoshiki Tanaka, presenta el clásico argumento centrado en las conspiraciones y traiciones por el control de un país (posteriormente fue adaptado al animé en forma de miniserie de OVA's). Una de las últimas producciones enmarcadas en la fantasía heroica es **Slayers**, una desternillante serie con muchos detalles en común con el rol. Destacar también la incursión del erotismo dentro de este género en **Legend of Lemnear**, una espectacular saga erótico-fantástica. Para finalizar este viaje por el mundo de la fantasía heroica en el manga y alejándonos de los parámetros tradicionales, nos encontramos con **Saint Seiya**, una epopeya épico-heroica que Masami Kurumada se encargó de plasmar en las páginas del semanario *Shonen Jump*. El argumento se centra en unos jóvenes que deben defender la reencarnación de la diosa Atenea, siendo obligados a pelear en el Hades eternamente.

Por último destacaremos a uno de los impulsores de la fantasía heroica: el Role Playing Game, es decir, el juego de rol. Algunos de ellos, tanto en el formato clásico como en el terreno del videojuego, han rebasado las barreras impuestas y han aterrizado en el manga y la animación. Éste es el caso del mencionado **Record of Lodoss War**, el celebérrimo **Dragon Quest**, en el que intervendría "papá" Toriyama –con infinidad de versiones–, el fabuloso **Final Fantasy** –con diseños de Yoshitaka Amano–, la saga de **Y's, Dragon Slayer** y **Shining Force**. La conexión entre manga, animé y rol-videojuego hacen posible el crecimiento desmesurado de la fiebre del manga y de una (triple) industria que no tiene visos de remitir.

clamp

En una sociedad tan machista como es la japonesa y en una industria tan competitiva como la del manga resulta muy difícil para las mujeres dibujantes no sólo hacerse un hueco entre en el olimpo, reservado a los grandes autores, sino darse a conocer y obtener un mínimo de éxito para lograr la continuidad. A no ser, por supuesto, que la dibujante se dedique al género del shojo manga, un camino mucho más fácil para encontrar el éxito. Por todo ello es realmente loable los esfuerzos de autoras como la archiconocida Rumiko Takahashi (**Ranma 1/2**, **Urusei Yatsura**, **Maison Ikkoku**), Akemi Takada –popular diseñadora de personajes– o el caso que nos ocupa en estas líneas: el grupo Clamp.

Clamp es un grupo integrado en su casi totalidad por mujeres y goza de una gran y merecida popularidad gracias a obras que mezclan el más puro estilo gráfico del shojo manga con argumentos y guiones propios del shonen manga. Una curiosa simbiosis que ha dado como resultado algunas de las obras más brillantes de los años ochenta y que han sido adaptadas repetidamente al formato OVA o a la televisión. Las integrantes de este curioso estudio de manga son Satsuki Igarashi (8-2-1969), Nanase Ohkawa (2-5-1967), Mokona Apapa (16-6-1968) y Mick Nekoi (21-1-1969). Nanase Ohkawa y Mokona Apapa se encargan de dar forma a las obras (como guionista la primera y dibujante la segunda); Satsuki Igarashi hace de asistente artístico y Mick Nekoi se hace cargo de la dirección del proyecto. Como se puede ver, un verdadero trabajo de equipo.

A pesar de su juventud alcanzaron la fama muy pronto. Fue en 1989 con la obra titulada **RG Veda**. La serie apareció en una revista mensual de la editorial Shinshokan y su colaboración duró hasta finales de 1990, completando un total de 7 tomos recopilatorios. La historia nos traslada a una época en la que reina el arte de la espada y la brujería, y en la que la Tierra se halla bajo el dominio de un tirano al que sólo unos héroes de leyenda pueden ganar. Y éstos no tardan en hacer su aparición (al igual que ocurre en **Karasutengu Kabuto** de Buichi Terasawa). Les acompaña una misteriosa chica, Ashura, que resulta ser la princesa del reino a conquistar y el objeto de los ataques del tirano. Después del manga la obra fue adaptada al animé bajo el formato de OVA –en total se realizaron 4 OVA´s– en el año 1992 y se lanzó al mercado todo el material que ello conlleva: CD´s, shitajikis, ramicards, pósters, etc.

Tras esta serie de éxitos los miembros de Clamp decidieron crear una obra que se situase en una época más actual y que tratase un tema un poco más escabroso como el exorcismo o la magia negra. Nos referimos por supuesto a **Tokyo Babylon**, que se convirtió en su segundo trabajo y en otro gran éxito. La serie se publicó en una revista mensual de la editorial Shinshokan, la misma de **RG Veda**, a finales de 1990 y se prolongó hasta mediados de 1993, editándose en 5 tomos recopilatorios. La acción se centra en el Tokyo actual, una ciudad que se ha desarrollado increíblemente y que ha ido adquiriendo los vicios y depravaciones por la que fue conocida la antigua ciudad de Babilonia. Una pareja compuesta por dos gemelos de 16 años llamados Hokuto –chica– y Subaru –chico– Sumeragi actúan de exorcistas con la ayuda de Seishiro Sakurazuka (25 años) y su misterioso poder. Clamp de nuevo había logrado otro gran éxito que se completó con la salida al mercado de dos magníficos OVA´s (1993) y la posterior llegada del merchandising entre el que destaca un doble CD y unas shitajikis muy espectaculares.

Por lo que se ha observado hasta el momento, la magia negra, los espíritus y las visiones apocalípticas son una constante en las obras de Clamp. Pero con su siguiente trabajo, **X**, llegó a su expresión máxima. Este manga se publicó a partir de mediados de 1993 –su edición continúa en la actualidad– en una revista de la importante editorial Kadokawa Shôten (famosa por títulos como **Silent Möbius** o **Dark Angel**), y por ahora se han llegado a recopilar media docena de tomos. Como todas las obras de este estudio tan particular, **X** ha obtenido una gran acogida entre el público y ha hecho posible la creación de un vídeo musical, de un CD y de todo tipo de material relacionado con la serie. Además, también está prevista una película de animación que aún dará más que hablar.

Aparte de estos trabajos, el estudio Clamp ha producido otras obras de menor importancia pero que no pueden ser desechadas. Éste es el caso de **Miyuki-chan in Wonderland**, una historia que se aleja del tono oscuro de obras anteriores para acercarse al humor (Alicia en el País de las Maravillas aparece como punto de referencia). Fue creada en 1994 y ha salido editada en una publicación de Kadokawa. A pesar de no ser muy conocida en Occidente, en su país de origen ha obtenido un notable éxito. Otras producciones son **Clamp gakuen kanteidai** y **Rex**, que en Japón han cosechado el suficiente reconocimiento como para permitir la salida de un miniálbum (CD), como en el caso de la primera. La última creación de Clamp es **Magic Knight Rayearth**, un manga ambientado en una época medieval típica de los juegos de rol, pero con la inclusión de robots gigantescos al estilo de Gundam. El éxito sin precedentes de este trabajo ha propiciado su versión en forma de serie televisiva y de videojuego.

MANGA Y ANIMÉ

año 1988

En esta segunda parte dedicada al año 1988 encontramos –además de la imparable carrera en la producción de OVA's– uno de los títulos que iban a permitir al manga y a la animación japonesa invadir los mercados americanos y europeos. Por supuesto, nos estamos refiriendo a la adaptación de la obra maestra de Katsuhiro Otomo, **Akira**. Un largometraje que daría la vuelta al mundo y que se convertiría en un film de culto. Por lo demás, cabe destacar varios debuts en el animé, como los OVA's de **Crying Freeman**, **Top o nerae** y **Project Zeorymer**.

Los films del año son, sin duda, **Akira**, dirigida por el propio Katsuhiro Otomo, y Kimagure Orange Road –Ano hi ni kaeritai– (**Quiero volver al ayer**), con el que se cierra el triángulo amoroso y se da por concluido uno de los soap opera más famosos.

El resto de largometrajes se componen de las habituales entregas de **Urusei Yatsura**, **Dragon Ball** –con su tercer y último film– y **Saint Seiya**, con Shinku no Shonen Densetsu (**La leyenda del Santo Escarlata**). También merecen ser citados Toshi Ramen Man (**Ramen Man, el Luchador**), un film que aprovechó el éxito obtenido por las series televisivas, **Sakigake!! Otoko Juku**, basado en el fabuloso manga de Akira Miyashita, y la película/epílogo de **Hyatari Ryoko**, una de las obras más populares de Mitsuru Adachi.

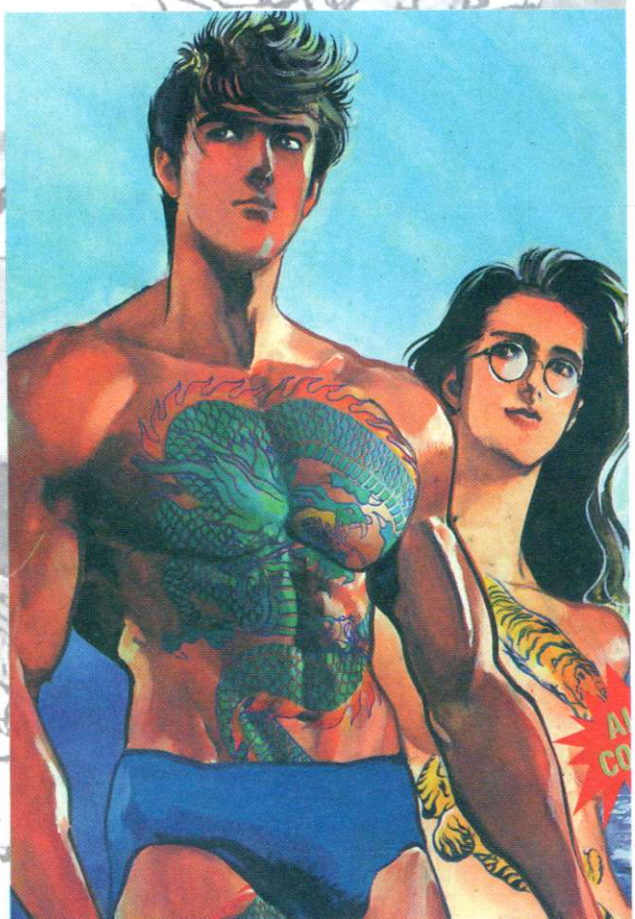
En cuanto a las series de televisión, observamos una sensible disminución en la producción a causa de la ingente cantidad de realizaciones emitidas en los primeros seis meses y el continuo empuje del mercado de venta directa de vídeo. Pese a ello aparecieron varios clásicos que merecen ser comentados: **Oishinbo**, serie de corte gastronómico que acabaría convirtiéndose en todo un clásico en Japón; **Akkochan**, un remake de la serie emitida en 1969 con el mismo nombre; **Soreikei! Anpanman**, mítica serie que tiene como protagonistas a toda clase de cosas comestibles; y, por último, **Tekken Chinmi**, adaptación del homónimo manga humorístico de Takeshi Maekawa que tiene como personaje principal a un estudiante de artes marciales deseoso de profundizar en los conocimientos del Kung-Fu y aprender toda clase de técnicas.

En el apartado del desmesurado pero nunca sobresaturado mercado del OVA encontramos muchas y muy variadas producciones. En primer lugar la hilarante versión de la célebre **Gall Force** en **The Ten Little Gall Force**, una producción de treinta minutos de duración donde se ofrece una parodia/homenaje en forma de Super deformed. También tenemos la primera entrega de **Vampire Miyu**, una historia de vampiros con dibujos y dirección de Toshihiro Hirano. Ace o Nerae! II (**Raqueta de Oro II**) fue la continuación de la serie del mismo título emitida en los años setenta, donde la popular tenista Hiromi hacía frente a una nueva vida tras la muerte de su amado. Siguiendo en el ámbito deportivo apareció una nueva secuela, Ganbare! Kickers, con Bokura no Densetsu (**Nuestra Leyenda**), donde el peor equipo de fútbol de toda la historia intentará ganar su partido más decisivo.

Crying Freeman tuvo su lugar en la pequeña pantalla a través de una de las adaptaciones más fieles que se han producido y que abarcaba la primera saga del asesino Yakuza Yo Hinomura. Magai Toshi Shinjuku (**Monster City**) cuenta las aventuras de Kyoka, que tiene como objetivo vengar a su padre asesinado e impedir que el malvado Labbie Lar se haga con el control de Tokyo. Tambien cabe mencionar la adaptación al animé de **Violence Jack**, basada en el manga homónimo de Go Nagai que presenta a la ciudad futura de Tokyo devastada por un terremoto y poblada de toda clase de criminales y mutantes.

Con Top o Nerae (**Gunbuster**) introducimos las producciones de corte futurista de 1988. Ésta fue una de las más logradas y contó con el diseño de personajes de Haruhiko Mikimoto. La historia narra las aventuras de Noriko Takaya, una estudiante de la escuela espacial de Okinawa que desea graduarse para poder viajar al espacio. Tras el título de **Uchu no Senshi** se esconde la adaptación al animé en tres partes de la famosa novela de Robert A. Heinlein *Tropas del espacio*, versión que intenta mantenerse fiel al original, aunque no siempre lo consigue. Con **Dangaioh II** siguen las aventuras de las cuatro guerreras con poderes psíquicos, ahora al mando de un poderoso robot, el Dangaioh. En **Gall Force III** volvemos a encontrarnos con el grupo de heroínas Gall Force, que en esta tercera entrega tienen como misión desactivar un gigantesco ordenador. **Project Zeorymer**, uno de los OVA's más esperados de 1988, es una realización de Toshiba que acabó convirtiéndose en una de las miniseries más interesantes de finales de los años ochenta. Haruhiko Mikimoto volvió a aparecer como diseñador de personajes en un nuevo space opera, **Salamander Basic Saga**, basada en los personajes y las situaciones de uno de los videojuegos más populares del sistema MSX.

Por último reseñar las distintas entregas de OVA's aparecidas entre julio y diciembre de 1988: **Kido Keisatsu Patlabor**, con cuatro nuevos episodios, **Bubblegum Crisis**, con **Revenge Road** y **Moonlight Rambler**, **Sokokihei Votoms** –dos OVA's–, **What's Michael II** y las "imprescindibles" continuaciones de **Cream Lemon**.



diccionario Manga

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V X Y Z

Mach go go go: También conocida como Speed Racer, es una de las series más legendarias de los años sesenta y una de las creaciones más recordadas de su autor, Tatsuo Yoshida.

Madhouse: Estudio creador de varias producciones de OVA's de entre las que destacan **Magai Toshi Shinjuku**, **Yojutoshi** y **Kizuoibito**.

Magai toshi shinjuku: Más conocida como **Monster City**, este OVA realizado por Madhouse narra el enfrentamiento entre el joven héroe Kyoka y el malvado hechicero Labbie Lar, que intenta hacerse con el control de Tokyo.

Magic knight rayearht: Éste es el primer trabajo realizado por el estudio Clamp que se ha emitido en TV. Una atractiva historia épico-mágico-medieval con gigantescos robots de por medio y un look muy bien logrado (característico de Clamp).

Magical taluluto kun: Su autor, Tatsuya Egawa, logró consolidarse como autor de manga con esta simpática serie que también ha visto la luz en animé. Es la historia de un niño que proviene de un mundo mágico y que llega a la Tierra debido a la confusión del protagonista Honmaru.

Maho no princess minki momo: En la línea de las series "mágicas", **Minky Momo** es una de las típicas series en la que a la heroína –una niña– le es concedido el poder de convertirse en una hechicera capaz de solucionar cualquier problema. Los diseños de personajes corren a cargo de Toyo Ashida y Noa Misaki

Maho no star magical emi: Producida por el studio Pierrot, esta serie narra la historia de la pequeña Mai Kazuki, que tras encontrar un pequeño peluche en forma de disco volante recibe el poder de transformarse en una bella adolescente. De esta manera verá cumplido su sueño de ser una famosa prestidigitadora como su gran ídolo, Emily Lowell.

Maho no tenshi creamy mami: Otra creación del estudio Pierrot. En esta ocasión la joven Yu recibe una misteriosa varita mágica con la que podrá transformarse en una ídolo musical llamada Creamy Mami. En nuestro país esta serie fue conocida con el nombre de **Sandy** y cuenta con la prestigiosa diseñadora de personajes Akemi Takada.

Mahotsukai sally: Manga del autor Mitsuteru Yokoyama –autor de **Babel 2**– que años más tarde tuvo su *remake* en la serie anteriormente comentada **Maho no tenshi Creamy Mami**. Esta primera serie se emitió en Japón de 1966 a 1968 y la posterior de 1983 a 1984.

Maison ikkoku: La joven y viuda Kyoko Otonashi deja su hogar y establece su propio negocio: una pensión. Aquí será donde conozca a su futuro esposo, el joven estudiante Yasuka Godai, que hará lo imposible por demostrarle su amor, rompiendo todos los tópicos establecidos de edad e inmadurez. Una nueva obra maestra servida por Rumiko Takahashi.

Majo no takkyubin: Más conocida por **Kiki's Delivery Service**, esta obra del autor Hayao Miyazaki corrió cargo del Studio Ghibli. En esta ocasión nos cuenta la historia de una joven "brujita" y su sueño por llegar a ser una gran hechicera. Pero para que llegue este día tan esperado tendrá que seguir un intensivo aprendizaje.

Mamono hunter yohko: Popular serie de OVA's en la que su protagonista, una chica dotada de unos extraños poderes que la convierten en una mística guerrera, tendrá que combatir a todo tipo de monstruos y enemigos con poderes paranormales.

Manabe, jojhi: Autor de mangas tan conocidos como **Outlanders**, **Capricorn** y **Caravan Kid**, se ha consolidado como uno de los mejores en su género, la comedia espacial con alienígenas de por medio.

Manga: Palabra con la que se define a la historieta japonesa y que literalmente significa "dibujo extraño". Desde hace unos años este término es conocido mundialmente. Fue acuñado por primera vez por Hokusai, un pintor japonés del siglo XIX.

Manga no kamisama: Sobrenombre por el que era conocido Osamu Tezuka. La traducción literal es "dios de los mangas", y refleja la devoción y casi adoración que la industria del manga y animé sienten hacia el "doctor" Tezuka.

Marmalade boy: En la línea del shojo manga, narra la historia de dos adolescentes enamorados. Esta serie se ha convertido en una de las más populares de la década de los años noventa.

Matsumoto, Leiji: Una de las leyendas vivas del manga. De su lápiz han surgido celebérrimas creaciones como **Captain Herlock**, **Galaxy Express 999** y **Queen Millenia**, además de colaborar en innumerables producciones como el OVA **The Cockpit**.

Matsumoto, Izumi: Autor especializado en el tema del triángulo amoroso que se hizo popular con **Kimagure Orange Road**. Entre sus obras destaca también **Sesame Street**, una comedia de ambiente escolar.

Mazinger z: Su autor, Go Nagai, ha conseguido que esta serie pase a formar parte de más de una generación. Con **Mazinger Z** revolucionó las historias de mangas basadas en robots gigantescos. El protagonista, Koji Kabuto, deberá pilotar el Mazinger para defender al mundo de los continuos ataques del doctor Infierno.

Mecha: Concepto abreviado de la palabra *mechanical* y que define a todo tipo de diseños mecánicos. Shoji Kawamori es uno de los diseñadores más famosos de la animación japonesa.

Megazone 2-3: Producción que cuenta con la colaboración de Haruhiko Mikimoto y Toshihiro Hiran en los diseños de personajes. Esta miniserie de OVA's se inspira en la novela *Universo* de Robert A. Heinlein.

Meitantei holmes: Coproducción italo-japonesa que narra los casos de un Sherlock Holmes "perruno". Los primeros episodios contaron con la colaboración de Miyazaki.

Metal skin panic madox 01: Producción de Pony-Canyon semihumorística en torno a los OVA's basados en los diseños de "mechas". El argumento se centra en el Madox, el tanque destinado a renovar el armamento de los ejércitos.

Microid s: Manga creado por Osamu Tezuka que cuenta las aventuras de tres jóvenes que son transportados a un mundo microscópico a causa de un experimento; allí vivirán las más increíbles aventuras.

MANGA manía

©1995 Europea de Promoción y Fomento, S.A.
Colaboradores: José Nonell, Nuria Teuler, Esteban Canalejo y Manuel Guerrero
Realización editorial: Equip d'Edició
ISBN 84-920786-0-X
Depósito legal: B-32454-1995
Impresión: Gráficas Estella (Navarra)

El archivador de anillas para contener los fascículos de la colección se pondrá a la venta con el fascículo número 10.

Suscripción y petición de números atrasados
(sólo para España)
Departamento de atención al cliente
Apdo. de correos nº 218, 31080 Pamplona
Tel.: (948) 36 20 86

El editor se reserva el derecho de modificar el precio de venta de los componentes de la colección en el transcurso de la misma, si las circunstancias así lo exigieran.